

King Of

隨《遊戲誌》第76期附送

ET MX00010000

街機皇

ArcadeGame

試刊第四號

每本零售價
港幣5元

新人物登場



不容忽視

3

OVER

SOUL CALIBUR

密切留意 ZERO 3 最新動向！

久渴嗜甘露！

NEO GEO CUP '983

異軍突起！

SOUL CALIBUR4

傳聞與事實！

STREET FIGHTER ZERO 36

超強連續技！

STREET FIGHTER EX 210



遊戲索引 (以遊戲性質分類)

FIG

4 SOUL CALIBUR

6 STREET FIGHTER ZERO 3

10 STREET FIGHTER EX 2

13 ... REAL BOUT 餓狼傳說2~THE NEWCOMERS~

SPG

3 NEO GEO CUP '98

STG

8 TIME CRISES 2

CONTENTS

期與待

3 NEO GEO CUP '98

4 SOUL CALIBUR

6 STREET FIGHTER ZERO 3

街機第一手

8 TIME CRISES 2

街機進修課程

10 STREET FIGHTER EX 2

13 REAL BOUT 餓狼傳說2~THE NEWCOMERS~

好讀友

2 唔鍾意咪睇 (編者話)

9 讀友天地

21 HYPER NEO GEO WORLD

22 街機信箱 (暫名)

23 街頭 GAME 霸王

唔鍾意咪睇 (編者話)

思想脫軌 (好脫唔脫, 仲要「露8點」……) 嘅ZAC話

- 聽到某首歌, 想起某個人; 想起某個人, 想起某些事; 想起某些事, 不見某個人; 見到某個人, 猜想某些事; 猜到某些事, 想起某首歌; 看到這段文, 想起了某人; 然而這某人, 不只一個人 (噏也?).....
- 一次過有太多東西在腦海中浮現, 令我差點給淹死 (幸好我懂游泳).....
- 有時會想, 在另一條時間線上的自己, 該正在經歷這條時間線上的我想發生但不會發生的事吧? 我滿足.....
- 終於明白「上天」的「做事方式」: 他會先給你一堆希望, 再逐一擊破, 消磨你的鬥志, 到最後又再給你新希望, 令你覺得「天無絕人之路」.....真無聊。
- 久未出現過的「周性的情緒低落」(還是「自我重組」?) 又再出現, 大鑊!
- 天草力作《格鬥遊戲秘笈》近日推出! 記得買呀! 仲有VCD送.....
- 實在對不起「義立」, 白費了你們的一番心血! 真的不知如何面對你們了.....
- 下次見。

綠毛小春 維也納

——天空中的火焰

- ▼ 小春發現自己其實是十分喜歡美樹本晴彥先生所畫的漫畫。
- ▼ 有人問小春是否不玩ZERO 3? 小春回答他只是會和電腦玩玩罷了。
- ▼ 本來想出一幅小春的自畫像, 但還是留多幾期再說罷.....
- ▼ 生活十分平淡...快成為CODY了.....
- ▼ 一個不會再參加比賽的人, 是十分希望朋友奪標的。「他人的行為, 很可能是自己製造出來的; 無路可逃的人, 心中卻只想著逃避。」「傳言板東武者是怪物, 其實只要打一場, 不就都知道大家都是人嗎。」能夠明白而且做到的人, 就是站立在最高處的人。

千多謝萬多謝的天草四郎 時貞

工作終於完成, 或多或少都算是開心的, 要說的就是一同合力支撐這一本書的小春及ZAC, 辛苦你們了! 我現在可以重歸戰線啦, 放心了好吧!

回說今次的教訓真大, 為甚麼不聽「他」的忠告呢? 我知道「他」可能有一些失望, 我對我自己亦是, 不過甚樣也好, 我已經付出了我所能做到的, 請別要怪責我, 在此說句「恩師! 對不起!」。

不說了, 因為想說的實在太多, 所以就作罷。最後要說的, 就是BILLY你的信我完全收到, 不過最近的工作太忙, 所以未能回信。有時真的十分討厭自己呢! 希望你能見諒! 再一次說句「朋友! 對不起!」。

FROM: AMAKUSASHIRO TOKISADA

恐怖腸粉——佐治

我的家族中流傳着一個恐怖的故事, 是這樣的: 從前有一個獨腳嘅農夫, 將一桶桶紅梅倒瀉晒, 壞嘅會自動踩扁晒, 而最靚嘅會自動行入穀倉裏面。其中一粒叫紅梅A, 英俊瀟灑。後來他結識了當中的紅梅B, 他們開開心心地生活下去。A+B更生咗個紅梅C! 而C+D又出咗個E, 結果一代傳一代, 那我的祖先其實就是紅梅A, 而我就是.....

嘩!!! 好恐怖呀!!!

推出日：未定
SPG/ 2P

BY：綠毛小春 維也納

©1998 SNK CORP. OF AMERICA
鳴謝：SNK ASIA LTD.

期待

NEO GEO CUP'98

一隻令人有親切感的足球遊戲

如果大家有玩過SNK的足球遊戲的話，或多或少都會對《得點王》有點印象吧。本年正是舉辦世界杯的一年，SNK同時也推出了此作，玩法則和《得點王》十分相近；而且內容更增加了很多世界杯的氣氛，例如場地的模仿、以地區的球隊選擇、多種類的草地類型、64隊可選擇的球隊……等等。

如果大家有玩過SNK的足球遊戲的話，或多或少都會對《得點王》有點印象吧。本年正是舉辦世界杯的一年，SNK同時也推出了此作，玩法則和《得點王》十分相近；而且內容更增加了很多世界杯的氣氛，例如場地的模仿、以地區的球隊選擇、多種類的草地類型、64隊可選擇的球隊……等等。

遊戲的操作

操作方式是以三個按鈕和控桿，而三個的用途分別是：

攻擊時的動作

A：射門或直線傳球

B：長傳

C: 短傳

防守時的操作

SLIDING(剷腳)

撞擊對手

更換另一個球員來控制

有乜特別？

在開始遊戲後，在選擇球隊時發現了有「香港」的球隊，而且還是用了特區的區旗呢！每一隊球隊都會有一個能力值的圖表，內容是「速度、力量、技術、攻擊、防守」，當中的技術值是影響球員在比賽時的特別技能出現率(如盤球跳起來避開敵人)，而且還有提供全體提升數值的選擇。遊戲中很多細節是會出現不同的畫面，例如在「撞擊對手」時會經常出現違規的警告，被撞擊的球員會出現士氣高漲或受傷的情況；如在出現「CHANCE」字樣的時候按射門掣，便會出現主觀角度的射門畫面。





精彩的故事背景

一個在大西洋無人不知的人；一個令大西洋航海者無不恐懼的人；一個世紀的大海盜——CERVANTES(SOUL EDGE的BOSS)。他在得到了SOUL EDGE這兩把魔劍後，被魔劍控制而且將自己所有的部下都殺掉了，然後便回去他自己的根據地——西班牙的某個港口，他到達港口的村落後立即把所有的村民都殺死了；而在這個時候，CERVANTES和SOUL EDGE才感到滿足了他們的慾望。他們在這場屠殺後到達了一個名為「黑尻尾」亭的廢墟內休息，長久地休息。以便為新生的「魔劍之子」作好準備……

二十年之後，這個有關魔劍的傳說經已傳播至每個國家，有些國家視此劍為救國之劍；有些則說此劍是最強之劍。有不同的人，為了不同的目的而找尋此劍；當中有幸運的人、亦有不幸的人……

角色背景 精彩介紹

南海之伊達男——MAXI 真喜志

他是一名琉球王國的海盜。有一天，他的義兄弟喜屋武在印度的港口，和一群的海盜在等待他出海，而喜屋武更在這裡認識了紇哩似。喜屋武對紇哩似說「等我的義兄弟回來便一同出海吧」，但是在這時候出現了一班的怪人，於是便和這些怪人打起上來……在只餘下他們兩人的時候，真喜志終於到達了。真喜志便聯同紇哩似一起把眾怪物擊退，但在最後有一名手執巨斧的怪人向喜屋武施下致命的一擊，而且更將紇哩似用作壓制其惡念的「滅法鏡」擊離身上，接著便逃跑了。但是這時紇哩似卻向真喜志攻擊，於是真喜志立即把「滅法鏡」放回他的身上，紇哩似也因此暈倒了；而在這時喜屋武向真喜志說「和紇哩似到西方去吧……去看看更廣闊的世界……」接著便去世了。在這一瞬間，真喜志失去了他的所有，而他亦依喜屋武的遺言和紇哩似共同踏上旅程，同時也發誓要把那手執巨斧的怪人殺掉，為喜屋武報仇。



使用武器：雙節棍
武器名稱：霸汀原
流派：七閃架 破手
年齡：24歲
出生日期：5月1日
家族狀況：雙親去世，有一個名叫喜屋武的義兄弟，視他為親弟兄
出身地：琉球王國
身高：174cm
體重：57kg
血型：O型

封魔之朧影——TAKI 多喜

多喜在得到了魔劍的碎片後便返回了祖國——日本，希望能夠利用魔劍的碎片來重新修理她那經已破裂的愛刀「裂鬼丸」，但是在鑄造的時候發現裂鬼丸和魔劍碎片的相性不合，不能容入一體。這時她憶起當年其師「斗鬼」被刺客襲擊，欲取其「八兵衛」所賜的迷之靈刀「滅鬼丸」一事，記起八兵衛所說「滅鬼丸是一柄擁有恐怖力量的神秘之刀。」於是多喜便嘗試把滅鬼丸和魔劍碎片容入鑄造，而這兩種物質竟聯連同化，而且開始放出黑暗的正氣，多喜見此不尋常之像便立刻把這兩柄刀放入一個施了封印的刀鞘內，她自己亦深知不可能控制得了此刀，所以決不使用這凶惡之刀。然而就在這時，有一個手執魔劍的狂戰士的傳說經已傳至日本來了。在這個傳說出現的同時，和魔劍碎片溶合了的滅鬼丸出現共鳴，於是多喜出發去找這另一柄魔劍，希望另一柄魔劍能把和裂鬼丸溶合。



使用武器：忍者刀
武器名稱：裂鬼丸 & 滅鬼丸
流派：夢想拔刀流
年齡：25歲
出生日期：不明
家族狀況：父母、兄弟經已病死
出身地：日本
身高：170cm
體重：53kg
血型：A型





魔人之精兵——ASTAROTH

他第一次睜開眼睛是在一個很廣闊的地方，聽到一些細微的唱詠聲一直唱著，當完全睜開了眼睛的時候便停止了。一個站在高處的男人對他說「從沒有中創造出來」「我已經踏出了邁向神的第一步」而他卻完全不明所以。突然間有很多的記憶從他的腦海流過，而且更一直有一些聲響、感覺不停地流動；恐怖、絕望、黑暗、劇痛、刀光……一直充斥著腦袋。那個男人原來是大神殿中的大神官，也是創造他的人，而這個大神官所下給他的命令是「找尋魔劍SOUL EDGE並取回來」，於是他便拿起巨斧步出了神殿。而那個大神官的咀邊卻掛起輕微的笑意，並道「如神般強大的力量，只要我取得魔劍便可成為神！」就這樣，他——ASTAROTH便踏出了找尋魔劍的一步。



使用武器：巨斧
武器名稱：klsdf py gyst
流派：gikks
年齡：3歲
出生日期：9月3日
家族狀況：無，只是有很多同類作同伴
出身地：不明
身高：193cm
體重：95kg
血型：不明



蒼之惡夢——NIGHTMARE

一直以來都有一個傳說：「在這世界上有一個身穿盔甲，左手拿著一柄長有一隻眼睛的劍，擁有一隻如怪物般的右手，任何看見他那火紅色眼睛的人，不論是強壯的戰士或是弱不禁風的女子，都會被他的劍吃掉了靈魂，而每當吸食了一個靈魂，那柄劍的眼睛都會出現微笑」很多人都認為這只是一個傳說。但在德國出現怪光後的三年，有人說在入夜的山區農村中，看見山崖上有一個背著月光的騎士，而且眼睛是紅色的！同時期，那裡發生了很多的失蹤、死亡事件……

……父啊！很快便會完成了……



使用武器：SOUL EDGE
武器名稱：SOUL EDGE
流派：SOUL EDGE之記憶(?)
年齡：不明
出生日期：不明
家族狀況：不明
出身地：不明
身高：168cm
體重：95kg
血型：不明

期待

AD / FIG / 2P
推出日期：未定

By：綠毛小春 維也納

協力：ZAC

© CAPCOM CO., LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.



STREET FIGHTER ZERO 3

現在便將所有公開吧！

基本系統！

投技指令有唔同？

投技的指令是控桿推前，按兩個 P 或按兩個 K。

但今集好像會增加投技失敗的動作，如果是真的話在使用時必須十分小心。

有空中受身和地上 DOWN 迴避？

有一點像《私立學園》的系統，而這兩個系統都是被迫擊的危機，所以使用時必須留意對手的動態。

空中受身：按兩個 P 擊。

地上 DOWN 迴避：按兩個 K 擊。

仲有 ZERO COUNTER？

會有 ZERO COUNTER：使出的指令相信沒有變更（擋格時— / ↓ + P 或 K），但預定會消費所有的 SUPER 能源！（但 Xism 沒有）

有 GUARD CRUSH！

如大家有留意我們的公開照片，不難發現每個角色的體力下方，有一條一格格能源，而這條能源就是 GUARD CRUSH 系統的能源（留意能源下有 GUARD 字樣）。這條能源應該會在檔格的時候減少（大概是因應攻擊力的大小而定吧），減少至零的時候就會出現一瞬間的硬直時間，這系統可能是為了針對那些長時間防守者而設的（這不就與《墮落天使》的 GUARD CRUSH 系統一樣嗎？）。

什麼是 ISM 系統？

在選擇了角色後，會有三個系統給玩者選擇的，而這三個系統就是以下的「X」、「V」和「Z」ism了。

Xism	Zism	Vism
<p>■ 只得一種超必殺技，和《S.F. 2 SUPER X》時的一樣，如 RYU 使用「真空波動拳」</p> <p>□ 超必殺技的攻擊力是最強的</p> <p>▲ 不能使用 ORIGINAL COMBO</p> <p>△ 必須 LEVEL 全滿（會有「GO」的字樣出現）才可使出</p> <p>◆ 部份角色多了一些必殺技</p> <p>☆ 沒有特殊技及 ZERO COUNTER；移動速度較快</p>	<p>■ 有一招以上的超必殺技，並有三個 LEVEL 之多</p> <p>□ 超必殺技的攻擊力只屬一般</p> <p>▲ 不能使用 ORIGINAL COMBO</p> <p>△ 必須要有 LEVEL 1 或以上才可使出</p> <p>◆ LEVEL 1 的超必殺技，輸入指令後按輕 P / K；LEVEL 2 超必殺技在輸入指令後按中 P / K；LEVEL 3 則在輸入指令後按重 P / K</p> <p>☆ 有特殊技及 ZERO COUNTER</p>	<p>■ 沒有超必殺技</p> <p>□ 攻擊力則以招式而定</p> <p>▲ 可使用 ORIGINAL COMBO</p> <p>△ 有 ORIGINAL COMBO 能源就可使用，但會影響 ORIGINAL COMBO 的時間</p> <p>◆ ORIGINAL COMBO 的形式有三種。而出招的方式亦有三種——輕 P + 輕 K、中 P + 中 K、重 P + 重 K。其中兩種 O.C. 中可以跳躍</p> <p>☆ 有特殊技及 ZERO COUNTER</p>

傳成咁都得？招表（未完成）都有！

我們更在網頁上得到「《ZERO 3》幻之招表（未完成）」！現在便發給大家看看吧！

CODY

GURIMINA UPPER ↓ / → + P
 RAFYAN KICK ↓ \ → + K
 BUTT STONE ↓ \ → + P
 BUTT SPREAD 被打 DOWN
 時— ↓ + P
 ▽ (Xism) FINAL DISTORTION (↓ \ →) × 2 + P
 ▽ DEAD END ARROW KNEE (↓ \ →) × 2 + K

註：▽ 為 SUPER COMBO

R. MIKA

FURAINGU BICHI ↓ / → + P
 DAY DREAM HEAD ROCK 近敵時控桿轉一
 圈 + K，之後連按 K
 PARADISE HOLD 近敵時控桿轉一圈 + P
 WING RESUEAPURE-N 空中— \ ↓ / → + P
 ▽ RAINBOW HIT RASH (↓ \ →) × 2 + P
 ▽ HEBUNRI DYNAMITE 近敵時控桿轉一
 圈 + P，之後連按 P
 ▽ (Xism) SATEIN ZUPICHI SPECIAL PUNCH (↓ \ →) × 2 + K
 SATEIN ZUPICHI SPECIAL 擊中後按 P
 MOONSALT PRESS PUNCH 擊中後按 P
 MISSILE KICK PUNCH 擊中後按 K
 WING RESUEAPURE-N PUNCH 擊中後— + P
 PARADISE HOLD PUNCH 擊中後— + K
 KICK SATEIN ZUPICHI SPECIAL 擊中後
 按 K，之後按 P / K
 SPIN LARIAT KICK 擊中後按 P
 SPIN DROP KICK KICK 擊中後按 K
 RAINBOW SUPLEX KICK 擊中後— + P
 DAY DREAM HEAD ROCK KICK 擊中後— + K

特 正式公開新角色 報

這個星期CAPCOM於自己的網頁(<http://www.capcom.co.jp/>)公布了這兩個人物及他們的故事背景。現在便讓我們來了解他們吧!

CODY

在《FINAL FIGHT》事件中救出女友至今已經9年了，而在這9年間他卻變了很多，覺得生活十分之平淡沒趣，於是經常在街上將他認為「不順眼」的人痛打一頓，後來更因此而入了獄，其後他的女朋友也離他而去。於是他決定成為逃犯，逃離監獄重回他所喜歡的生活方式。



■這招是CODY的CRIMINAL UPPER



■這是他Zism(?)中的SUPER COMBO「DEAD END ARROW KNEE」



R. MIKA

一直憧憬於「擂台之星」，夢想成為一個出名的女摔角手。而她在從前曾經聽過一個傳言，她一直都記在心中——這就是傳言中的「赤之旋風」ZANGIEF(蘇聯佬)。R.MIKA很想認真地和ZANGIEF打一場，於是乎便成為了一名街頭戰士(STREET FIGHTER)，到處找人挑戰(即找人打架)。



■R.MIKA的站立重拳



■R.MIKA Zism(?)中的SUPER COMBO「HEAVENLY DYNAMITE」



街機第一手

TIME CRISIS 2

STG / 2P
推出日：已推出

BY：綠毛小春 維也納

©1998 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

鳴謝：NAMCO LTD (HONG KONG) LIAISON OFFICE / HIT STYLE LTD.



ALSO AVAILABLE!



TRY 2P COOPERATIVE

He's still alive...

My dream soon...

INSERT 5 COINS

各位射殺開心嗎？

不知道大家有沒有玩過剛到港的《TIME CRISIS 2》呢？有不少的遊戲機中心已經有這個經典的射擊遊戲了！今集的畫面細緻了很多：玩者的視點、站立位置和敵人的出現位置都有明顯的下過心思，令這遊戲的可玩性大大提高了。今集可以玩得十分盡情，《TIME CRISIS 2》是滿分之作。

唔夠時間用？

各位有玩過上一集的話，可能會覺得這遊戲的時間過得很快，很多時都會出現只得三、四秒鐘要過一關的情況（高手則另作別論）；和上一集比較，今集要求的速度低了不少，玩過此作的朋友不難發現在今集中，好像是有玩不完的時間啊！其實這是今集的優點之一，因為今集不再是以「時間累積」的方法進行遊戲，而是在每一關也有一定的時間給予玩者（一般來說有40秒），玩者只要在這充裕的時間內把敵人解決，在下一關開始時又會回復了所有的時間。

今集有拍檔呀（終於有~~~）

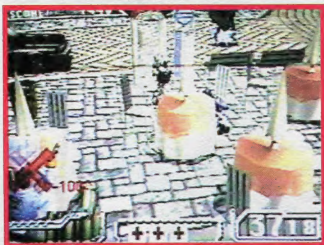
由於上一集沒有2P的幫助，所以在玩此遊戲的時候總是少了很多樂趣；但今集就增加了拍檔的出現，這個拍檔是必然會出現的（就算1P也會有電腦操作拍檔）。如果玩者不小心擊中了拍檔是不會被扣去能源的，只是會減少1000分（是不是鼓勵射擊拍檔？），不過和友人一起玩的時候，可是會出現很多「互相幫助」、「人性盡表現」的場面，這的確是射擊遊戲的新突破。另外，由於在遊戲中是會有分開行事、分開計時的情況，所以每次1P及2P的行動次序都會不同，所以令到遊戲過程次次不同，十分有趣。

上集BOSS 又有拒份？

如果大家玩得十分了得（或有機會看DEMO畫面），將會在第三關尾段看見上一集的BOSS，但不知道他是不是今集的最終BOSS。在今集中他除了學會玩雙槍外，還會以一個新面貌示人——經過「業務機戰隊」隊員的分析：他由於了解自己是射擊遊戲的歹角，不如把右手改為四管「手」槍，貫徹始終。



遊戲中會出現分開攻擊



1P正攻擊2P



2P被槍擊而震動



亦會進行圍攻



又會再度集合

讀友天地

主持：冥界俏郎君



大家好啊～～話出話出咗好耐都出唔到嘅《讀友天地》今次第一次同大家見面。我哋終於儲到一定數量嘅稿件，今次就同大家分享吓其中兩位讀友嘅畫稿啦！



讀友姓名：CHEMAIN

評語：唔……是《VAMPIRE SAVIOR》的新「人物」Q-BEE哩！畫得不錯啊！無論用線比例及着色都有一定的水準。但要練習一下半透明物件（Q-BEE對翼）及毛毛的表現方法啊！還有的是，以後別要再用銀色（金色也不行！），因印刷出來後會「癢」，十分肉酸，緊記緊記！給妳75分！



讀友姓名：南

評語：噢，是MARKER着色的哩！色彩感很強，但略嫌未夠仔細，例如背景的紫炎。另外，留白位有少少「撻Q」（草薙京耳下至下巴），下次小心點啊！可以試試用MARKER紙，效果會更加好，信我！給妳70分！

噢～～這個專欄是不定期的，快點寄稿來啊～～

挑我機？係邊個？有新人用啲！

SHADOW

特殊技

DARK BACK ROLLING

後跳躍的後退移動，用途係乜自己諗啦！

STEP IN UPPER

→+中P

此招的用途是作快速攻擊之用，如在EXCEL時使用可作拳腳技和必殺技之間的連絡技。

DANGEROUS HEEL

→+中K

攻擊的判定是中段技，對手不能作下段的擋格，EXCEL時可以CANCEL必殺技。

DARK SHOCK (挑發技)

→\|/←\|/+P

如果對手唔打你的話你可以用吓，因為這招在出招後不久就會解除了硬直時間，而SHADOW仍然是在笑的，但這時卻是可以作任何的動作的。



DARK SHOCK

DARK SPACE (空中投)

空中近敵時↑以外+中或大P

一招沒有什麼特別的空中投，主要是用作對空的攻擊。

必殺技

DARK TACKLE

↓\←+P

一招主要用作連接超必殺技的招式，如被對手擋格會出現很大的硬直時間，必須小心使用。

DARK GEYSER

↓\←+K

出招慢且硬直時間不短，但攻擊判定長久，此招用作對空為佳。

DARK TOCHFUFU

→↓\/+K

由於出招動作很大，只可作奇襲之用；但收招快而且在命中後可以連接輕P、中P(要目押出，唔係話咁易就出到)。

DARK KICK

空中↓\←+K

和天魔空刃腳差異不大，出招快、判定大、收招快，可作連續技的開始技，可後跳使出，十分好用。

DARK SOMERSAULT

空中↓\/+K

主要用途是作空對空的奇襲技，主要是用作改變跳躍軌跡之用

SUPER COMBO

☆ DARK CRASHER

↓\←+P (空中可)

唯一可以在空中使用的超必殺技，在不能判斷自己是否在地面上時使用為佳。

☆ DARK WAVE

↓\←+K

一招最常用的超必殺技，由於在對手中招後有很長的時間作追打，所以用作連續技的開始技也不錯。

☆ DARK NIGHTMARE

小P、小P、→小K、大P

由於只是消費一個超必殺技能源的關係，所以在對手被GUARD BREAK擊中後使用為佳，攻擊力極大。不能擋格的招式。

☆ DARK ENERGY

↓\←+K

一招很奇異的超必殺技，出招後的攻擊判定十分長久，而且更有吸力把對手拉近(黑洞?)。

上級連續技推介

- 1) J重K、下中K、重DARK TACKLE、☆DARK ENERGY
- 2) DARK TOCHFUFU、下中P、中DARK TACKLE、☆DARK WAVE
- 3) J重K、下中K、中DARK TACKLE、☆DARK WAVE、中DARK TACKLE、☆DARK CRASHER、☆DARK ENERGY

■重點：中DARK TACKLE的第3 HIT開始會把對手擊離地面，所以必須在第2 HIT以前CANCEL超必殺技



DARK TOCHFUFU



DARK NIGHTMARE



擁有 4 LEVEL SUPER COMBO 連續技的人物

KAIRI

特殊技

龍武 一十中 K

一招用作迴避對手下段攻擊的招式，如是在 EXCEL 中使用可連接必殺技。

龍舞 空中 ↓ + 中 K

一招新增的必殺技，有如豪鬼的天魔空刃腳十分近似，主要用作連續技的開始技。

修羅閃空 一 ↓ \ 或 一 ↓ \ + PPP 或 KKK

在出招後會有一段長久的完全無敵時間，和豪鬼的阿修羅閃空相同用法。



龍舞



修羅閃空

必殺技

神氣發動 ↓ \ → ↓ \ → + P

十分標準的飛道具，和波動拳用法相同。

魔龍裂光 一 ↓ \ + P

和 RYU、KEN 的昇龍拳相當接近，用途也大同小異。

魍魎渦旋 ↓ \ → + K (可輸入 一十 K 作追打)

和 RYU 的龍捲旋風腳相同，以輕、中、重來分別招式的高度。



蹲下中 P



神氣發動

SUPER COMBO

☆神氣發動 ↓ \ → ↓ \ → + P

在出招後會放出三個「神氣發動」，可用作抵消飛道具的超必殺技，但在其後作 SUPER CANCEL 則較為不值。(自己用過就知！)

☆神氣發動 (空中) 空中 ↓ \ → ↓ \ → + P

和前作相同，在空中放 5 HIT 的飛道具，主要用作特襲或 SUPER CANCEL 之用。

☆豺狼兇手 ↓ \ → ↓ \ → + P

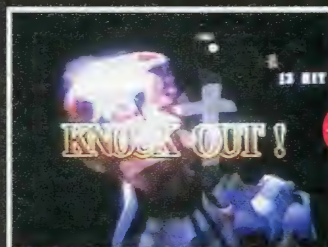
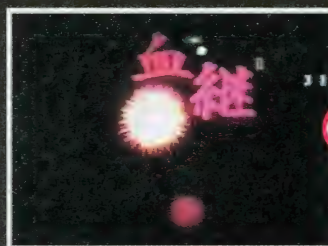
是一招良好的 SUPER CANCEL 招式，主要在「神氣發動」後 CANCEL 使用。

☆雅龍滅蹴 空中 ↓ \ → ↓ \ → + K

一招空中的奇襲 SUPER，但多數在「☆豺狼兇手」或「龍舞」後使出。

☆凶邪連舞 (3 LEVEL) 小 P、小 P、一小 K、大 P

在今集必須要在 3 LEVEL 的情況下方可使用，但威力也相繼提升了很多。不能擋格的招式。



凶邪連舞 (3 LEVEL)

上級連續技推介

1) 龍舞、下中 K、神氣發動、☆神氣發動 ↓ \ → ↓ \ → + P

2) J重 K、下中 P、下中 K、神氣發動、☆豺狼兇手、☆神氣發動、☆雅龍滅蹴

3) GUARD BREAK (FRIST ATTACK)、J重 K、下中 P、下中 K、神氣發動、☆豺狼兇手、☆雅龍滅蹴、☆豺狼兇手

■重點：在☆雅龍滅蹴到達地面的一瞬間 CANCEL ☆豺狼兇手



雅龍滅蹴



豺狼兇手

超上級連續技推介(第一話)

相信大家已經把《EX 2》玩得十分之純熟，但在玩SUPER CANCEL之餘又有沒有玩新的系統——EXCEL呢？其實只要把SUPER CANCEL、EXCEL、GUARD BREAK三者好好運用，便能令對手無所適從，而且有部份的角色更可利用SUPER CANCEL和EXCEL之間的特性，製作出超級的連續技，我們就把這些連續技送給大家作參考吧！（由於版位有限，角色未能盡錄）

註：（「J」：跳躍、「P」：拳、「K」：腳、「EX」：EXCEL發動、「☆」：SUPER），招式指令請參閱上期「街機皇」。

CHUN LI 春麗——擁有「最強連續技、最高攻擊力」的女性角色

- 1) 飛燕蹴、下中P、下中K、☆千裂腳、☆氣功掌、☆霸山天昇腳
2) EX「J重攻擊、站立重P、站立重K、SPINNING BIRD KICK、鷹爪腳×3」

- 3) (4 LEVEL連續技) GUARD BREAK(FRIST ATTACK)、J重攻擊、下中P、下中K、☆霸山天昇腳、輕百裂腳、☆霸山天昇腳、輕百裂腳、☆霸山天昇腳、輕百裂腳(扣去對手9成體力！)

■重點：☆霸山天昇腳後的百裂腳必須要出得快，而且必要是用輕百裂腳。



RYU ——完全發揮「EXCEL」的神韻

- 1) J重攻擊、下中P、下中K、重龍卷旋風腳、重龍卷旋風腳、☆真空龍卷旋風腳。
2) J重攻擊、下中K、重龍卷旋風腳、重龍卷旋風腳、☆真昇龍拳。

- 3) J重攻擊、EX「站立輕P、站立輕K、下中P、下中K、站立重P、站立重K、重波動拳、重龍卷旋風腳、重龍卷旋風腳」、重龍卷旋風腳、☆真空波動拳、☆真空龍卷旋風腳

■重點：重龍卷旋風腳後，到達地上時必須立即完成☆真空波動拳的指令

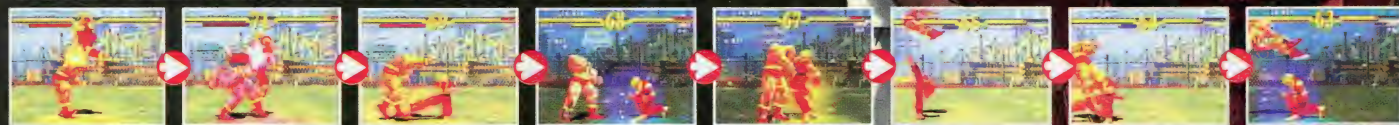


KEN MASTERS ——精彩活用「龍卷旋風腳」

- 1) J重攻擊、下中攻擊、重龍卷旋風腳、☆疾風迅雷腳(中途停止)、J重P、空中重龍卷旋風腳(3 HIT)。
2) J重攻擊、EX「站立輕P、站立輕K、下中P、下中K、站立重P、站立重K、輕波動拳、重龍卷旋風腳」、☆疾風迅雷腳。

- 3) J重P、空中重龍卷旋風腳、下中P、下中K、重波動拳、☆昇龍裂破、☆疾風迅雷腳(中途停止)、下中K、☆神龍拳。
(DHALSIM、BLANKA以外全部適用)

■重點：J重P必須高打點並且立即CANCEL空中重龍卷旋風腳



下期待續

AD/FIG/2P
製造商：SNK
推出日期：已推出
容量：539M

TEXT：KOTARO

RB2
THE NEWCOMERS
REAL BOUT FATAL FURY 2



© SNK 1998
鳴謝：SNK ASIA LIMITED

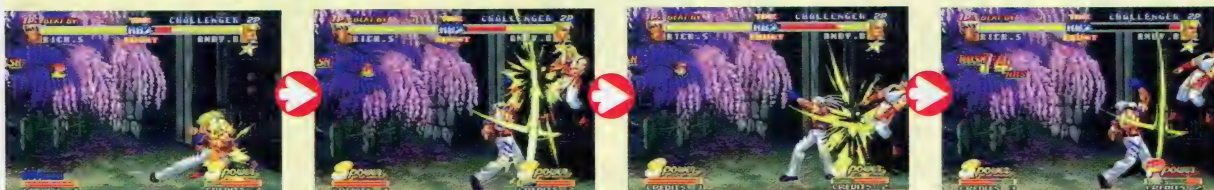
全角色技解析、遊戲系統及連續技鑽研・第四回

協力：三星、維也納、霸王丸、魔城城主天草四郎時貞、ZAC、Agent X、Glen

《REAL BOUT 餓狼傳說 2 ～ THE NEWCOMERS ～》 總合連續技

RICK STROWD

對手於版邊時，蹲下B・蹲下C『一』HELION×6(對手會氣絕暈眩)



李香緋

對手於版邊時，詠酒・對跳躍攻擊或以COMBINATION ATTACK的\+C攻擊判定前端部份擊中對手『一』那夢波×3『一』天崩山



TERRY BOGARD

對手於版邊時，\+A・站立C『一』FEINT技(↓+BC同按)『一』\+A・站立C・站立C『一』FIRE KICK『一』RISING TACKLE



站立C『一』TRIPLE GEYSER『一』BACK SPIN KICK『一』RISING TACKLE



ANDY BOGARD

以COMBINATION ATTACK的\+C攻擊判定前端部份擊中對手『一』昇龍彈×2



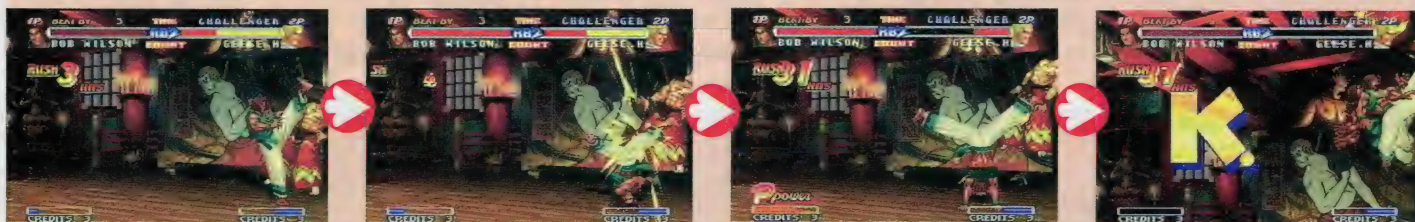
望月雙角

對手於版邊時，遠距離站立B・站立C『一』邪棍舞『一』降破『一』遠距離站立B・站立C……



BOB WILSON

對手於版邊時，近距離站立A・站立B・\ + C『一』ROLLING TURTLE×13~14『一』DANCING BISON



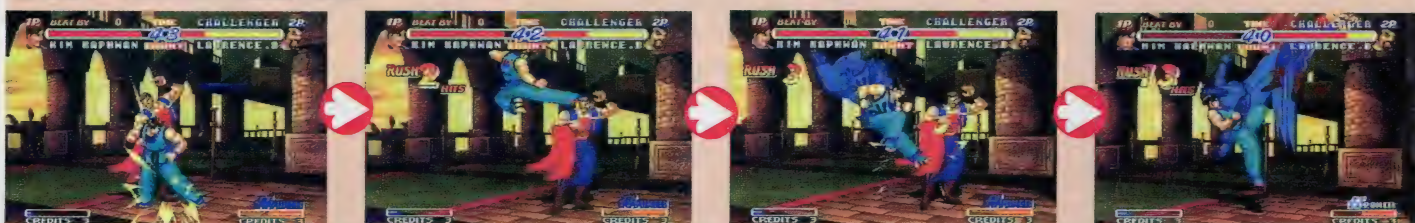
秦崇雷

於單線版面中，近距離站立A・站立B・一 + C『一』帝王宿命拳『一』帝王天耳拳



KJM KAPWAN 金家藩

霸氣腳『一』跳起C『一』鳳凰天舞腳



BILLY KANE

對手於版邊上空時，雀落『一』紅蓮殺棍



CHENG SJN ZAN 陳鑫山

對手於版邊時，氣雷砲・對空『一』空中C『一』喊叫彈『一』一 + A・站立D『一』破岩擊

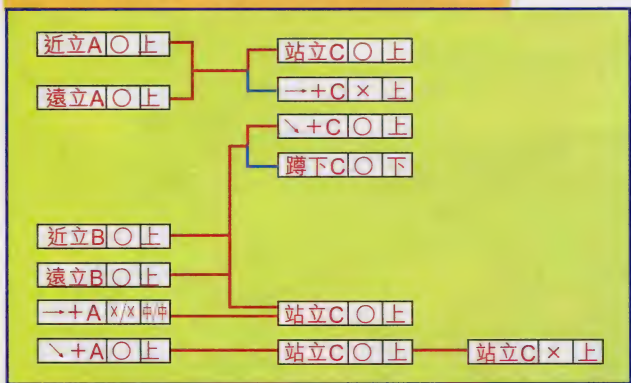


山崎龍二

技指令表

投技	
亂投	近敵時→ or → + C
特殊技	
目潰	倒地時起上時按 C 掣
搗上	空中 B + C
打刺	→ + A
昇天	↘ + A
必殺技	
蛇使・上段★	↓↘→ + A (可按着掣儲擊)
蛇使・中段★	↓↘→ + B (可按着掣儲擊)
蛇使・下段★	↓↘→ + C (可按着掣儲擊)
蛇騙	蛇使儲擊中按 D 掣
大蛇	蛇使儲擊至 MAX 時放手
SADOMASOCHISM	→↘↓↘→ + B
淬火	→↓↘ + B
倍返	↓↘→ + 按着 C 掣
倍返 (充電)	↓↘→ + C
制裁之匕首☆	→↓↘ + A
爆彈 PACHIKI	近敵時→→↓↑ + C
禁止	↓↑ + C
超必殺技	
GUILLOTINE	→→↘↓↘ + BC 同按
潛在能力	
DRILL	近敵時控桿轉一個圈 + C
DRILL Lv 2	DRILL 中山崎龍二喊叫時 C 掣連打 5~8 次
DRILL Lv 3	DRILL 中山崎龍二喊叫時 C 掣連打 9~12 次
DRILL Lv 4	DRILL 中山崎龍二喊叫時 C 掣連打 13 次以上
DRILL Lv 5	DRILL Lv 4 成立後山崎龍二喊叫時 ABC 同按

COMBINATION ATTACK 表



概念特性

必殺技優點性能大多被保留的山崎龍二，通常技方面沒有太大改變，仍以迴避攻擊、站立與蹲下的輕拳和重擊作為主軸，但要當心重擊落空後會遭受反擊。而必殺技「制裁之匕首」經改良後強化了不少，還有中段特殊技「打刺」的二段 COMBINATION 特性，亦令其攻擊實用了不少。

重點技解析

SADOMASOCHISM

同樣不能反擊下段技，而出招與收招時的空隙亦較前作為大，對於小跳躍攻擊起不了作用，而且不能反擊對主線的大威力攻擊，所以實用性被削弱了不少。



淬火

新追加的中段必殺技，雖然出招並非迅速，但以通常技和 COMBINATION 連接使用，則可彌補性能上的缺陷。此外，由於「淬火」擊中對手後是不能使用 TECHNICAL RISE 作 DOWN 迴避的關係，所以在得手後就必定要把握機會使用「禁止」作 DOWN 攻擊。



■被對手擋格後出現破綻是此招最大的缺點

制裁之匕首

出招快、空隙少，是最基本的連續技用之必殺技，除對手在版邊時，其他情況下使用亦不易被反擊，因而可以連續使用。



禁止

舊有 DOWN 攻擊「凹」的改良版，特點就是對於未有倒地的對手時不存攻擊判定，由於出招慢，加上距離短，而且太容易使用 TECHNICAL RISE 作迴避，所以不在對手身旁時不能使用。不過，由於 GUILLOTINE、DRILL、淬火擊中對手後不能 TECHNICAL RISE 作 DOWN 迴避，所在這種情況下使用「禁止」對手便不能逃走。



■利用必殺技擊中對手後能 TECHNICAL RISE 作 DOWN 迴避的特性，由於 TECHNICAL RISE 存有被攻擊判定的弱點，所以以二擇作狙擊就成為其中的戰略點

GUILLOTINE

比起前作對空性能被削弱了不少，令其主要仍集中於 COMBINATION ATTACK 吹飛對手後作連續技使用，但中段特性的實用程度則見仁見智。



DRILL

判定範圍不算廣的指令投式潛在能力，其中本作更追加 Lv 5 的「DRILL」，攻擊力比 Lv 4 的還要大，但達成條件極為繁複，所以要確定命中亦並非一件易事。



連續技鑽研

對手於版邊時，空中 C『一』近距離站立 A × 2 · 站立 C『一』制裁之匕首 (『一』禁止) / 蛇使・中段 / 蛇使・下段 / 倍返



對手於版邊時，空中 C『一』近距離站立 B · ↘ + C『一』淬火 / GUILLOTINE (『一』禁止)



對手於版邊時，空中 C『一』近距離站立 A × 2 · ↘ + C『一』淬火或 GUILLOTINE (『一』禁止) / 蛇使・上段



秦崇雷

技指令表

投技

發頸龍 近敵時 → or → + C

特殊技

龍殺腳 → + B

必殺技

帝王神足拳 → → + A

真神足拳 → → + A

輕・帝王天眼拳★ ↓ ↘ + A

重・帝王天眼拳★ ↓ ↘ + C

輕・帝王天耳拳☆ → ↓ ↘ + A

重・帝王天耳拳☆ → ↓ ↘ + C

帝王漏盡拳★ ↓ ↘ + C

龍轉身(前轉) ↓ ↘ + B (可按住掣儲勁)

龍轉身(後轉) ↓ ↘ + B (可按住掣儲勁)

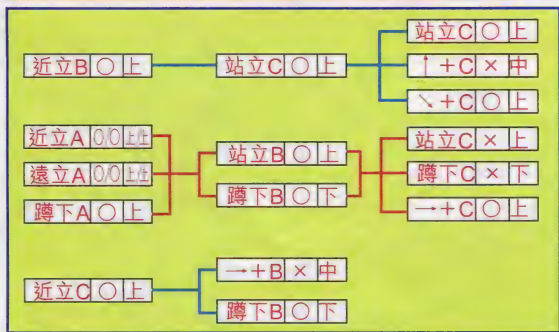
超必殺技

帝王宿命拳 → ↘ ↓ ↘ + BC 同按(可按住掣儲勁)或連打 C 掣

潛在能力

帝王龍聲拳 → ↘ ↓ ↘ + C

COMBINATION ATTACK 表



概念特性

以詭計多變之技倆迷惑對手的秦崇雷，由於通常技能力改變不大，所以重擊仍是近中距離的主力。至於必殺技方面，「帝王天眼拳」追加連續效果的特性，令其於牽制上有着很大的優勢，主軸突進技「帝王神足拳」由於硬直時間加長，因而要在確定命中時才好使用。

重點技解析

帝王神足拳

「帝王神足拳」和「真神足拳」的相連點除了在於攻擊距離上之外，落空時的硬直時間前後亦有所不同。但是被對手擋格後「真神足拳」比「帝王神足拳」的硬直為少，所以在於移動和攻擊手段上，「真神足拳」就會較為有用，而「帝王神足拳」則作為連續技使用。



帝王天眼拳

形式與前作相異，輕的「帝王天眼拳」速度較慢，硬直時間較短，而重的「帝王天眼拳」速度則較快，硬直時間亦較長。其中，最大的特點就是可以在輕「帝王天眼拳」未消失前，再次使用重的「帝王天眼拳」作連續攻擊，在遠距離牽制上十分有效，但就要小心近中距離下會被對手施以反擊。



帝王漏盡拳



基本與其弟秦崇秀的相類，但出招和硬直時間更長，而且能吸收的體力亦有限，實用不高的必殺技。

龍轉身

轉動時由於存有被攻擊判定的關係，所以只能迴避對手的上段攻擊。「龍轉身」的特點就是硬直時間極短，對手還是剛剛解除防禦硬直的時候，便能透過按掣時間的長短令移動距離加長，通往對手背後使用通常技解除「龍轉身」的硬直時間施以突襲。



帝王宿命拳

改良後的「帝王宿命拳」，利用特定條件和按掣的方法，令性能上作出不同的改變。在通常的情況下，會發出與「帝王天眼拳」相類的黃色氣彈，最多可連射三發，但就要視乎 POWER GAUGE 量而彌定氣彈的發數，目測的硬直時間頗長，對於牽制攻擊非常實用。至於以按着掣使出的「帝王宿命拳」，是以無判定放出攻擊，待放開掣後攻擊判定才會出現，而用途亦變得十分廣範。



帝王龍聲拳

出招略慢，可是起手式無敵時間極長，令迴避對手後反擊的情況大大提昇。



連續技鑽研

帝王宿命拳(儲勁至對手背後)『一』帝王龍聲拳



空中C『一』近距離站立B・站立C・↘ + C『一』帝王神足拳/ 真神足拳/ 帝王天眼拳/ 帝王天耳拳



帝王宿命拳(儲勁至對手背後)『一』近距離站立B・站立C・↘ + C『一』帝王天耳拳/ 帝王神足拳/ 真神足拳/ 帝王天眼拳/

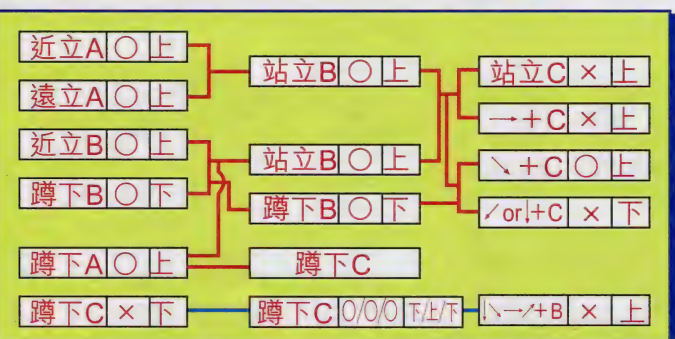


DUCK KING

技指令表

技指令表	
投技	
ROLLING NECK THROW	近敵時← or → + C
特殊技	
NEEDLE LOW	↘ + B
MAD SPIN HAMMER	→ + A
SHOCKING BALL	對手倒地時↓ + C
必殺技	
輕・HEAD SPIN ATTACK★	↓↘→ + A
重・HEAD SPIN ATTACK★	↓↘→ + C
OVER HEAD KICK	重 HEAD SPIN ATTACK 中按 C 掣
FLYING SPIN ATTACK	空中↓↘→ + A
DANCING DIVE☆	↓↘→ + B
REVERSE DIVE	DANCING DIVE 中↓↘→ + B
BREAK STORM	→↓↘ + B・B 連打
DUCK FEINT・空	空中↓↓
FLYING SPIN ATTACK 2	DUCK FEINT・空中↓↘→ + A
DUCK FEINT・地	DASH 中↘ + C
CROSS HEAD SPIN	於副線上↑↑ + D
DIVING PUNISHER	DUCK DANCE・LEVEL 1 後空中↓↘→ + BC 同按
ROLLING PUNISHER	DUCK DANCE・LEVEL 2 後↓↘→ + BC 同按
DANCING CALIBER	DUCK DANCE・LEVEL 3 後↓↘→ + BC 同按
BREAK HURRICANE	DUCK DANCE・LEVEL 3 後→↓↘ + BC 同按
超必殺技	
CRAZY BR	BREAK STORM 擊中對手時空中→↓↘→ + BC 同按
BREAK SPIRAL	近敵時控桿轉一個圈 + BC 同按
BREAK SPIRAL BR	空中近敵時→↓↘→ + BC 同按
潛在能力	
DUCK DANCE・LEVEL 1	→→↓↘ + C
DUCK DANCE・LEVEL 2	DUCK DANCE・LEVEL 1 中連打 C 掣四次
DUCK DANCE・LEVEL 3	DUCK DANCE・LEVEL 2 中連打 C 掣四次
DUCK DANCE・LEVEL 4	DUCK DANCE・LEVEL 3 中連打 C 掣四次
SUPER PUMPING MACHINE	DUCK DANCE・LEVEL 4 後→↓↘→ + C

COMBINATION ATTACK 表



概念特性

必殺技五花八門的角色 DUCK KING，整體能力上較前作為強，其中通常技、迴避攻擊和 COMBINATION 的性能略有提昇，連接上「HEAD SPIN ATTACK」和追加技「OVER HEAD KICK」對於地上戰中佔着優勢。至於下段特殊技「NEEDLE LOW」由於空隙及被攻擊判定少，所以作為針對中距離戰或對空之用則非常有效。

重點技解析

BREAK STORM

又一出招時持有無敵狀態的實用對空技，雖然出招時間比較慢，但是通常的情況下擊中對手時除可以連打作追擊之外，當體力閃紅或持有 S.POWER 時更可追加超必殺技「CRAZY BR」，令攻擊力增加。



DUCK FEINT・空

空隙少、容易使用的招式，適用於小跳躍中使用，有著誘敵令其對空技落空之效果，而至於追加技「FLYING SPIN ATTACK 2」性能上較差，所以不宜經常使用。



CROSS HEAD SPIN

出招時持有短暫的無敵狀態，攻擊判定極強，能擊潰近距離下對手的對副線攻擊。



BREAK SPIRAL

限制密着狀態下使用，攻擊力大，由於指令上的改變，所以用途上亦廣範了很多。



DUCK DANCE

以連打回數來彌定必殺技「DIVING PUNISHER」、「ROLLING PUNISHER」、「DANCING CALIBER」、「BREAK HURRICANE」和潛在能力「SUPER PUMPING MACHINE」的使用之招式，出招時有攻擊判定，能令對手氣絕暈眩，但由於提昇 LEVEL 需時極長，令對手有機會反擊。



連續技鑽研

空中 C『一』蹲下 C・蹲下 C (4 HIT)『一』SUPER PUMPING MACHINE



空中 C『一』近距離站立 B・站立 B・↘ + C『一』BREAK STORM
『一』CRAZY BR『一』SHOCKING BALL



空中 C『一』近距離站立 B・站立 B・↘ + C『一』BREAK STORM 連打『一』輕 HEAD SPIN ATTACK/ SHOCKING BALL



KIM KAPWAN 金家藩

技指令表

投技

体落 近敵時←or→+C

特殊技

NERICHAGI (切腿) →+B

必殺技

飛燕斬☆ ↓儲↑+B

輕・半月斬★ ↓↙←+B

重・半月斬★ ↓↙←+C

飛翔腳 空中↓+B

戒腳 飛翔腳中↘+B

空砂塵 ↓儲↑+A

天昇斬 空砂塵中↓+A

霸氣腳★ ↓↓+B

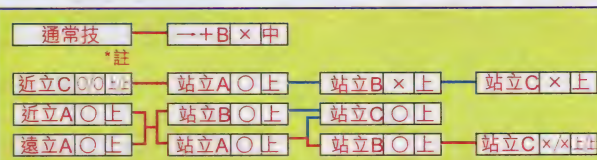
超必殺技

鳳凰天舞腳 空中←↙↓↘→+BC同按

潛在能力

鳳凰腳 ↓↙↘→+C

COMBINATION ATTACK 表



*注…遠距離站立C、蹲下A、對主線攻擊、迴避攻擊除外

概念特性

性能上改變極多的金家藩，因為本作的COMBINATION ATTACK加入了很多限制，令其只能以站立通常技為主軸，利用最基本的牽制敵人，而蹲下通常技的連係就大幅被分化，形式上亦有所限制。至於特殊技[NERICHAGI]能自由於通常技後連接使用，作出不意的中段攻擊，比起單發使用更為實際。另外，由於金家藩的對副線攻擊收招時間較快，因而在特定的情況下可連續使用對副線攻擊，造出連續的效果。

重點技解析

飛燕斬

出招的無敵狀態依然健在，而輸入指令中上方向要素不同移動位置亦有相異，但攻擊判定就修狹了很多，相對令對橫距離上縮短，除非能確定截擊對手，否則不宜經常使用，作為主要對空攻擊。此外，追加技「天昇斬」也被刪除了，大幅削弱攻擊力和連續能力上的特性。



半月斬

輕重「半月斬」的優劣，除了在於攻擊距離上之外，連續組合的性能和漏洞上亦有所不同，因而可作為奇襲之用。



空砂塵

指令和形式亦改變的「空砂塵」，性能上的變化也有不少，除了刪去無敵狀態之外，對空能力亦被削弱，主要作為連續技之用，而速度快和持有追加技「天昇斬」的特性，就是其最大的優點。



霸氣腳

固有的下段技「霸氣腳」，前作中能抵消飛行道具的特性今次則被刪去，但新追加的特性就是擊中對手後能作各種追打攻擊。



鳳凰天舞腳

元祖《REAL BOUT 餓狼傳說》中能連接空中通常技的特性今再再次復活，但要注意打點太低時會被對手反擊，而且與「飛翔腳」同樣是不存中段屬性。



鳳凰腳

對比起前作突進距離縮短，但被對手擋格後的硬直則相對減低，不易被對手反擊。此外，由於出招時有短暫的無敵時間，能穿透飛行道具和對空擊中對手，實用性亦大大增加。



連續技鑽研

空中C『→』近距離站立C・站立A『→』重半月斬



空中C『→』近距離站立C・站立A・站立B・站立C『→』空砂塵『→』天昇斬



空中C『→』近距離站立C・站立A『→』霸氣腳『→』鳳凰腳

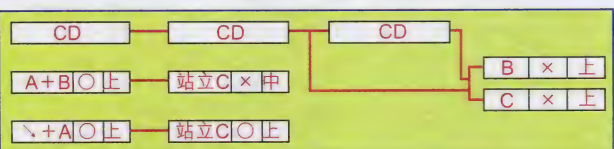


TUNG FU RUE 糖胡蘆

技指令表

技指令表	
投技	
裂千掌	近敵時— or — + C
特殊技	
右降龍	\ + A
必殺技	
衝波★	↓ \ → + A
輕·箭疾步★	↓ / → + A
重·箭疾步★	↓ / → + C
擊放	↓ \ → + C (可按著擊儲勁)
裂千腳☆	→ ↓ \ + B
超必殺技	
旋風剛拳	→ → / ↓ \ + BC 同按
潛在能力	
大擊放	→ → / ↓ \ + C

COMBINATION ATTACK 表



概念特性

前作與本作相比，糖胡蘆整體性能絕對是削幅最大的角色，其中實用的必殺技被刪去這點不提，就COMBINATION ATTACK被削得體無完膚，便可略知其連係性的強弱，對於通常技使用上有着很大的障礙。



■雖然連續挑發COMBINATION中的「BRAVO裂千腳」和「KHOROSHO箭疾步」速度和攻擊力大，可是不能活用於通常技之中是最大的缺點

重點技解析

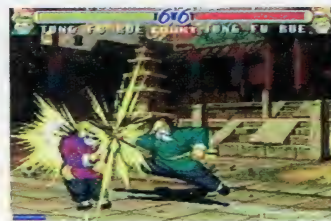
衝波

歸於原點，沒有了前作的「大衝波」，改為使用性能較低的「衝波」。雖然近中距離牽制性高，但因為出招慢被對手防禦後會有所不利，令其限制於確定命中時的連續技使用。



箭疾步

主軸型的突進技，輕的「箭疾步」速度快，收招着地後也可再次進攻，是牽制和迴避攻擊後的最佳選擇。反之，重「箭疾步」移動距離較長，出招需時，但是若以判定前端擊中對手後亦不易受反擊，加上命中後會吹飛對手，能以不同必殺技作追打攻擊是此招的最大優點。



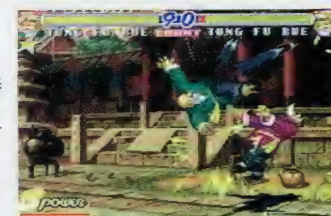
擊放

指令形式有所改變，而技性能上亦有大幅變化，其中巨大化時會出現攻擊判定，而將按擊後放開後，其他的判定才會發生，有效性能並不算高，較為中看不中用的招式。



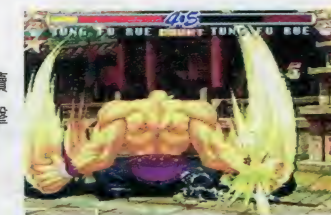
裂千腳

出招時持有極長的無敵狀態，以速度快的特性活用於連續技之中，所以適用於對空和截擊之用，但就要注意攻擊落空時破綻頗大。



大擊放

出招速度快及持有無敵狀態，能截擊對手和作連續技使用，雖然被擋格時硬直時間頗長，但利用最後一擊中段的特性，令全不知情的對手茫然受襲。



連續技鑽研

空中C『一』\ + A / 近距離站立A · 站立C『一』箭疾步 / 衝波 / 裂千腳 / 大擊放



近距離站立C『一』FEINT技 (eg. ↓ + BC 同按) 『一』站立A『一』箭疾步 / 裂千腳



重箭疾步 / KHOROSHO箭疾步『一』裂千腳『一』大擊放



LAURENCE BLOOD

技指令表

投技

MATADOR BUSTER 近敵時← or → + C

特殊技

TORNADO KICK → + B

OLEI B + C

必殺技

輕・BLOODY SPIN → \ ↓ / ← + A

重・BLOODY SPIN → \ ↓ / ← + C

BLOODY SABE 一儲 → + C

BLOODY MIXER A 擊連打

BLOODY CUTTER ☆ ↓ 儲 ↑ + C

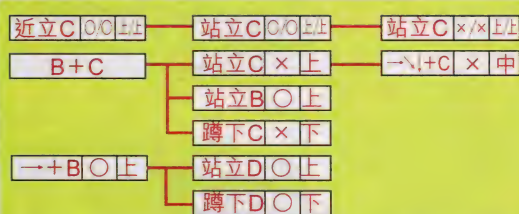
超必殺技

BLOODY FLASH → → / \ + BC 同按

潛在能力

BLOODY SHADOW → → / \ + C

COMBINATION ATTACK 表



概念特性

以速度和攻擊力取勝的LAURENCE BLOOD，雖然通常技和COMBINATION ATTACK被修改了不少，但必殺技等性能上大多有增無減，令其成為中距離上佔盡先機的角色。



■眾多角色中，就只有LAURENCE BLOOD的特殊技「TORNADO KICK」速度能與通常技媲美

重點技解析

BLOODY SPIN

指令上有所改變，出招速度較前作為慢，而且被對手防禦後亦易受反擊，所以令其集中於中遠距離奇襲、連續技和BREAK SHOT使用之上。



BLOODY SABE

攻擊距離範圍上增加，作為遠方牽制之用，除能抵消飛行道具之外，更可作連續技使用，對於身型高大的角色佔着一定優勢。



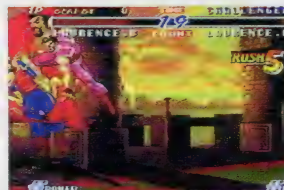
BLOODY MIXER

新追加必殺技，利用連打來延長持續時間，對空和對橫判定性能不高，而且攻擊力低，即使多段擊中對手，所能耗損的亦不大。



BLOODY CUTTER

出招時間較前作更快，無敵狀態時間短，但判定發生時間極長，所以適用於對空和連續技之用。



BLOODY FLASH

形式與前作相同，但指令則有所改變，令使用頻度大大提高。



BLOODY SHADOW

新追加的潛在能力，出招時持有無敵狀態，由攻擊判定發生直至完結為止，對於地上戰截擊對手和連續技使用上有着十足的把握，而對空效果上就可以作為追打之用。



連續技鑽研

空中C『→』近距離站立C・站立C『→』BLOODY SABE/ BLOODY MIXER/ BLOODY FLASH/ BLOODY SHADOW



空中C『→』近距離站立C・站立C『→』BLOODY SPIN『→』BLOODY CUTTER



對手於版邊時，BLOODY MIXER『→』目押站立或蹲下A『→』BLOODY SHADOW



拳皇 98 情報站
K.O.F. FOREVER PROJECT

第一彈

SNK PRIVATE SHOW

日期：98年7月中旬

地點：九龍尖沙咀華美達酒店

時間：10：30 am～2：30 pm(業内人仕)

2:30 pm~5:00 pm (一般限定100名)

「一般限定100名」參加方法：

凡購買於98年6月尾(28至29日左右)發售的NEO GEO CD版《METAL SLUG 2》的人仕均可參加。

請將貼在盒面上的「原裝行貨」印花，連同收據(影印本都OK)及姓名、地址、電話、身份證號碼，於98年7月3日前親自交到或寄往九龍尖沙咀廣東道25號港威大廈第一期807號室 SNK ASIA LTD.

信封面請註明「SNK PRIVATE SHOW」負責人收。

如人數多過100名，本公司將進行抽選及會在本雜誌上發表。



■認住哩張貼紙嘞！

SNK ASIA LTD.

SNK 廣播站

JIRO：哈囉！大家好嗎？又在SNK廣播站上跟大家見面了啦！我想各位都已知道我們將有一部16 bit的手提遊戲機《Neo Geo Pocket》發售吧？

KYOU：對呀！而且《拳皇》將會是首五隻遊戲中的其中一隻添！那以後大家不單止可以在遊戲機中心或家中玩，現在更可以隨時隨地跟其他人對戰了！

JIRO：其實，除了格鬥對戰以外，還有很多其他種類的遊戲將會推出。今年，還會有多幾個64 bit遊戲推出哩！而且，我還希望可以集合班喜歡SNK出品、遊戲的朋友（有男有女），然後搞些活動。

KYOU：唔……希望不久將來可以實現啦！呀！《拳皇98》的情報呢？

JIRO：哎咗！弊傢伙，冇位添……（待續）

募集中!

- (1) 投稿：SNK遊戲中的人物繪畫(尺吋：A4以內)
(2) 論文：初次認識SNK遊戲的感想
第一期截止日期：6月19日
發表日期：7月3日於本欄內
金獎可得Neo Geo手錶一隻
銀獎可得《拳皇96》T恤1件，日本原裝草薙京貼紙一張
銅獎可得日本原裝霸王丸、TERRY貼紙各一張
(3) 讀者意見：我對《HYPER NEO GEO WORLD》的意見
(4) SNK Q & A：歡迎讀友來信詢問有關NEO GEO的問題

註：請各位來信或FAX來時註明閣下之姓名、電話及地址



街機信箱 (暫名)

我會不日開設冥界遊戲機中心，
各位先生、女士多多幫襯！呵呵呵...

想打比賽嗎？

冥界俏郎君：

我是第一次寄信來的，請務必刊出，謝謝。我不知道是不是街機的問題，但是以下的問題都是一些在街機有推出過的，所以如果我寄錯了的話煩請轉交至有關部門，謝謝。

- 1) 請問《STREET FIGHTER ZERO》、《ZERO 2》有沒有什麼利害的連續技？我是玩家用版的，想重溫這經典之作，你們會再刊出嗎？
- 2) 如《STREET FIGHTER ZERO》、《ZERO 2》玩得很叻，對那將推出的《S.F. ZERO 3》有幫助嗎？我真的很想《S.F. ZERO 3》玩得好。
- 3) 請問《拳皇 98》會何時到港？玩《拳皇 97》對《98》有沒有幫助？
- 4) 你們知不知道《拳皇 98》和《S.F. ZERO 3》會不會有比賽？如果會，大概在多少月舉行？
- 5) SNK 的《餓狼 R.B.2》有沒有使用隱藏人的秘技？
- 6) 為什麼你們《S.F. ZERO 3》的資料大多是傳聞？你們不是有 CAPCOM 給予的資料嗎？
- 7) 請問《S.F.3》會不會移植到家用機？如果會，是那一部機？祝銷量上升

小鬼上

小鬼：

您沒有寄錯呀，您的問題是和街機有關的，看來您很想參加比賽吧，加油。

- 1) 想回顧《STREET FIGHTER ZERO》、《ZERO 2》的連續技？我們正在製作一本別冊，那裡會找到您想要的答案，請密切留意。
- 2) 不可以說有很大的幫助，但是如對《ZERO》系列有認識，在《ZERO 3》的初期會快人一步的，您可以努力地重溫呀。
- 3) 《拳皇 98》大概會在七月下旬推出(日期不能肯定)，《拳皇》系列一直以來都是給人很多新玩法，所以玩《拳皇 97》叻的人並不一定是玩《拳皇 98》叻的，但一定快上手過沒有玩《拳皇》的人。
- 4) 您所說的都是大作，跟據推理必然會有比賽的。(進入了金田一模式，呵呵呵)
- 5) 暫時就沒有，如果您有秘技的話請通知我們，重酬。
- 6) CAPCOM 當然有給予我們一定的資料，但是我們在坊間聽到很多可信性不低的傳聞，當然第一時間告訴各位讀者。
- 7) 暫時沒有收過有關的資料，但是移植的可能性不低(據估計)。

祝小鬼大成
冥界俏郎君覆

未考到博士

TO：冥界俏郎君博士

HELLO！好開心能夠比冥界俏郎君博士睇中而讀這封信，由於愚民對 GAME 認識一知半解，但又非常沈醉玩 GAME，故此希望冥界俏郎君博士能解答愚民的問題，愚民定必做牛做馬為博士報犬馬之勞！THANK YOU！！

- 1) 《STREET FIGHTER ZERO》與《STREET FIGHTER ZERO 2》係用什麼底板呢？
- 2) CAPCOM 的 CP1 機板、CPS 機板、CP2 機板與 CP3 底板出過什麼 GAME 呢？(望能仔細列出)
- 3) 我可以在 H.K. 那裡能買到「街機轉換器」——「SUPER GUN 呢？至於機板方面又可以在 H.K. 那處買到呢？
- 4) 以博士之見，如果玩 SEGA 機板的話，會選擇直接買底板還是留待

「DREAMCAST」移植板呢？

5) 在那可買回 SNK 公司較早前的日版盒帶呢？(在合理的價錢下，因我在「王」X 廣場見到日版拳皇 94 賣港幣 \$2400)

最後我非常高興貴刊增設「街機皇」，因愚民常留意街機 GAMES，但本地 GAME MAGAZINE 則比較少說，令我經常為買「GAMEST」而頭痛，現在終於有本地 GAME MAGAZINE 有專為街機而設的專刊，興奮萬分！還有愚民有少少提議，就係希望貴刊在介紹 GAME 的時候，說明這 GAME 係用什麼底板，那就完美極了！！

P.S. 如果想在家庭中享受電車 GO！和電車 GO 2！的話，要幾多銀兩呢？

祝 GAME PLAYER MAGAZINE，GAME PLUS，HYPER PC
PLAYER，MIX IDOL 等書到我 80 歲時教個孫睇！
SNK 迷：小笠原 和夫敬上

小笠原 和夫：

我還未考到博士啊，而且回答讀友的問題是我的喜好，不用做牛做馬的，哈哈。你畫的公仔相當不錯，有機會的話寄一些有關街機的畫稿來給我們看看好嗎？多謝你喜歡「街機皇」的出現，我們是會以「GAMEST」為目標的，你可以不再為買「GAMEST」而頭痛了，看我們不是很好嗎？(廣告)呵呵呵。

1) 《STREET FIGHTER ZERO》與《STREET FIGHTER ZERO 2》都係用 CPS 2 底板的。

2) 要全數列出就很困難的了，因為 CPS(= CP1) 的底板是 CAPCOM 最早開發的底板，也可以說是 CAPCOM 早期遊戲的共通底板，我又如何把這些遊戲全數列出呢？版位有限的關係，列出一些較經典的遊戲吧！CPS 中最經典的可說是《STREET FIGHTER》、《FINAL FIGHT》；而 CPS 2 的經典之作可以說是《STREET FIGHTER 2》、《SUPER STREET FIGHTER 2》、《SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO》、《STREET FIGHTER ZERO》、《STREET FIGHTER ZERO 2》、《VAMPIRE HUNTER》、《VAMPIRE HUNTER 2》、《VAMPIRE SAVIOR》、《POCKET FIGHTER》、《MARVEL SUPER HERO VS STREET FIGHTER》、《MARVEL VS CAPCOM》；使用 CPS 3 的有《RED EARTH》、《STREET FIGHTER 3》、《STREET FIGHTER 3 2nd IMPACT》。

3) 你可以在「心水保」的「GO DUNN」商場內找找，只要您是在辦公時間內去那裡，要找到是不難的。

4) SEGA 的街機底板是比較昂貴的，所以還是先看看新主機的實力較好。

5) 您同樣可以在「心水保」的「GO DUNN」商場內找到，而拳皇 94 的日版盒帶的價錢是港幣 \$2000 上下。

您的提議我們會考慮的，留意下期吧！呵呵。《電車 GO！》和《電車 GO 2！》是可以等家用版的，如果要用街機的機板玩，大概要您很多的銀兩(足以令您在遊戲機中心玩至「電車 GO 3」面世)。

祝 你個孫身體健康
冥界俏郎君覆



■這就是CAPCOM的「CPS 2」底板



■這就是用以接駁底板的「SUPER GUN 2」



■這是日本版的「CPS 3」底板，是有CD ROM的



■而這是SNK的「MVS」底板

!! (仲要點加添唔睇睇!) 今期有料爆 (←一期期都係咁講㗎啦!) !!

越嚟越多人嘞!

近排大家仲有冇玩個《STREET FIGHTER EX 2》呀? 玩成點先? 話時話, 相信有部分機友都試過遇見過隱藏人「SHADOW」㗎啦? 點樣先至可以見到佢? 確實嘅條件小弟到家陣都仲未係咁清楚, 只係知道如果有幾個PERFECT、一個ROUND都未輸過、兼且有一ROUND係三LEVEL SUPER FINISH(即係打死電腦時見到「九星連環」嘅奇境), 咁係打最後大佬GARUDA之前, 哩個SHADOW就會出嚟挑你機㗎嘞。至於點先可以用到佢? 係咪要等時間? 要等幾耐? 對唔住, 暫時唔知, 但係日本個邊已經有得用, 而且仲有埋第二個隱藏人KAIRI用添(連招表都有嘞)。相信分分鐘大家見到哩版稿嘅時候, 各大小機舖都已經有佢嘅影踪㗎嘞。不過講開又講, 都唔知點解個KAIRI會走返出嚟, 上集咪話佢已經俾個「解除血之封印嘅HOKUDO」, 即係佢個妹推咗落山㗎明明, 乜解救今集又會出返嚟? 又死唔去? 個SHADOW就話係SKULLOMANIA嘅死對頭, 所以就有得出場啫……雖然話個

SHADOW嘅招同SKULLOMANIA有啲似, 但係就有少少唔同, 尤其是招甚麼DARK TOCHFUFU, 雖然似SKULLOMANIA招SKULLO TOKACHEFU, 但係對手中招後係唔會DOWN嘅, 而且仲可以即刻駁招玩連招㗎, 都咪話唔惡; 仲有佢招SUPER COMBO DARK WAVE, 對手中緊招嘅時候佢就已經可以郁, 你一路中招佢就一路郁你, 實在太過分㗎! 未講完呀, 佢另一招SUPER COMBO DARK ENERGY, 話就話同SKULLO ENERGY好似, 但係出招嘅時候如果係打唔中對手, 個「光球」係會吸對手過嚟嘅, 有冇搞錯先? 不過小弟相信, 如果有得用哩隻嘢嘅話都應該幾過癮, 而且應該幾屈添。希望快啲有得用啦! 咁另外個兩個隱藏人NANASE(七瀬)同埋GARUDA幾時先有得用呢吓? 但係又有傳聞話, 當GARUDA都有得用嘅時候, 下一個會出現嘅人物就係豪鬼! 都唔知信佢唔信好? 不過又係例牌個句, 小弟一有新料就即刻報俾大家聽㗎㗎, OK?

街頭GAME霸王

未話幾時出就話要 DELAY?

講咗好耐都仲未出到嘅《STREET FIGHTER ZERO 3》究竟有啲乜嘢新料到? 除咗公布咗會有着咗監犯衫嘅CODY同埋另一個「大山少女」R.MIKA哩兩個新人物之外, 都好似冇乜新料到㗎。喲, 其實喺5月5號, CAPCOM喺日本搞咗個SHOW, 咁佢哋就公布咗會出哩隻GAME啦。然之後, 佢哋就將隻GAME擺咗去大坂某機舖做試版, 所以我哋有好多「傳聞」都係我哋哋有去過玩嘅日本線人們話俾我哋知嘅(現代通訊真係方便, 足不出戶能知天下事呀真係)。咁有幾真就見仁見智㗎。但係早排, 嗰部試版忽然唔見咗! 點解呢? 據小弟喺CAPCOM入面嘅線人透露, 隻GAME擺咗去改啲嘢。咁改乜呢? 但話係改系統, 所以隻GAME會比原定發售時間遲3個星期至一個月先至出得, 即係要DELAY啦(但係仲未話幾時出㗎)! 不過照小弟嘅理解, 線人所謂嘅「改系統」, 應該係指「調較系統」先㗎。點解? 大佬, 我叫你改咗個系統佢, 仲要你喺3個星期至一個月內搞掂, 你話掂唔掂先? 所以小弟覺得應該係調較個系統先㗎。大家都應該留意到, 最近公布嗰啲圖片入面, 能源棒下邊嗰條「神秘棒」上面家陣已經加上咗一個叫做「GUARD」嘅字樣㗎! 哩幾隻字以前係冇㗎! 唔信你可以睇返早兩期《街機皇》。相信哩隻

GAME嘅系統呀, 招式呀、人物等等都唔會有乜大變, 同我哋之前收到嘅「傳聞」內容差唔多。如果閣下唔信, 可以等隻GAME出咗之後睇吓係唔係?(你唔信小弟又為乜睇哩版?)

SNK 又有新搞作

話時話, SNK嗰邊一路都唔公布啲《拳皇98》料, 但係近排就係咁公布其他料。好似話遲吓會有隻64 bit鎗GAME《BEAST BUSTER》, 同埋佢哋最新推出嘅硬件《NEO GEO POCKET》。哩部嘢可以話係SNK嘅GAMEBOY。當然就勁好多啦! 例如部機係16 bit嘅, 而且畫面又大過GAMEBOY, 相信應該會睇得幾舒服。仲有一樣㗎, 就係話哩部機可以接駁到「細加」遲啲出嚟嘅「夢幻巴士」度, 你都咪話唔邪。而且SNK公布咗, 喺頭5隻遊戲入面一定會《拳皇》, 而另一方面, 佢哋又話「……兩位玩者可以將各自培養嘅《拳皇》人物接駁到《夢幻巴士》入面嚟對戰……」, 咁即係乜嘢意思? 唔通《NEO GEO POCKET》版嘅《拳皇》係育成遊戲? 要自己養草薙京? 要自己養TERRY? 要迫佢哋練功? 要俾佢哋食? 《拳皇》人物全部變晒「TAMAGOTCH」? 係咪咁FIT先? 咁就真係要等吓㗎(不過要到今年秋天先出)。

每期自製靈異現象！
每期自製靈異現象！
每期自製靈異現象！



《街機皇》試刊第4號

逢隔周五出版

隨《遊戲誌》第76期免費附送

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.

地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓

電話／2380-2223

傳真／2866-2618

電子郵件／cineaste@mlink.net.hk

◆特別計劃部製作

◆特別計劃部／ZACKY WU、天草四郎時貞、維也納

◆責任編輯／ZAC

◆製作部／ZAC、天草四郎時貞、維也納

◆特約筆者／KOTARO、HAJIME少尉

◆封面及美術設計／佐治

◆對日絡聯及市場發展／細山哲哉

◆廣告部／吳學智ATUS NG

電話／23511-8208

◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING

◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司

地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心

◆發行／德強記書報社

地址／九龍長沙灣通州西街1064-66號地下B座

電話／2720-8888

◆鳴謝：NAMCO LTD(HONG KONG) LIAISON OFFICE／SNK ASIA LIMITED／
NAMCO WONDER PARK／CAPCOM ASIA LTD.／ALEX

© ARIKA CO.,LTD. 1998.

© CAPCOM CO.,LTD. 1998 ALL RIGHTS RESERVED.